淡江大學105學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向系統分析與設計 OBJECT-ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN	授課教師	陳德展 TE-CHAN CHEN
開課系級	資工進學班三A	開課	選修 單學期 3學分
	TEIXE3A	資料	运沙 平子坳 0子刈

系(所)教育目標

- 一、通達專業知能。
- 二、熟練實用技能。
- 三、展現創意成果。

系(所)核心能力

- A. 程式設計應用能力。
- B. 數學推理演繹能力。
- C. 資訊系統實作能力。
- D. 網路技術應用能力。
- E. 資訊技能就業能力。

本課程目的為介紹物件導向系統分析和設計的方法,並帶領同學進行團隊專案實作。經由團隊專案的探討引導下,啟發學生理解物件導向的系統分析與設計之技巧與方法,透過遊戲式學習教學法及Eclipse開發平台的實際操作,使同學能實際將學習到的物件分析及設計相關理論應用於實際的實作上。

課程簡介

The purpose of this course is to introduce methods of object-oriented system analysis and design, and lead students to team project implementation. Through the team project guidance, to inspire students to understand the object-oriented system analysis and design techniques and methods, through the game-learning approach and Eclipse development platform for the actual operation so that students can actually learn to analyze the object and design-related Theory applied to the actual implementation.

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、 C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域:P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐
- 二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性:
 - (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級, 惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
 - (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時,僅填列最高層級即可(例如:認知「目標層級」 對應為C3、C5、C6項時,只需填列C6即可,技能與情意目標層級亦同)。
 - (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時,則可填列多項「系(所)核心能力」。 (例如:「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時,則均填列。)

光 與 日 捶 (由 士)	北 與口栖(艾士)	相關性		
教学日保(干义)	教学日保(央义)	目標層級	系(所)核心能力	
UML物件導向系統分析和設計	Analysis and Design of UML Object Oriented System	C4	С	
問題解決	problem solved	Р3	С	
專案管理、有效溝通及團隊合作之 能力。	Project management, effective communication and teamwork.	P4	С	
獨立思考、發掘問題與組織知識之能力。	Build independent thinking, problem-solving and organizational knowledge.	A4	С	
創新發展及系統整合之能力。	Innovation and development and system integration capabilities.	P4	С	
教學目標之教學方法與評量方法				
教學目標	教學方法	ם הי	秤量方法	
UML物件導向系統分析和設計	講述、討論、模擬、實作、問 題解決	實作、幸	设告、上課表現	
問題解決	討論、實作、問題解決	實作、幸	设告、上課表現	
專案管理、有效溝通及團隊合作之能力。	討論、實作、問題解決	實作、幸	设告、上課表現	
獨立思考、發掘問題與組織知識之能力。	討論、實作、問題解決	實作、幸	设告、上課表現	
創新發展及系統整合之能力。	討論、實作、問題解決	實作、幸	设告、上課表現	
	問題解決 專案管理、有效溝通及團隊合作之 能力。 獨立思考、發掘問題與組織知識之 創新發展及系統整合之能力。 教學目標 UML物件導向系統分析和設計 問題解決 專案管理、有效溝通及團隊合作之 獨立思考、發掘問題與組織知識之 能力。	UML物件導向系統分析和設計	UML物件導向系統分析和設計 Analysis and Design of UML Object Oriented System P3 專案管理、有效溝通及團隊合作之 能力。 Project management, effective communication and teamwork. 獨立思考、發掘問題與組織知識之 能力。 創新發展及系統整合之能力。 Innovation and development and system integration capabilities. 教學目標之教學方法與評量方法 教學目標 教學方法 教學目標 教學方法	

淡江大學校級基本素養		內涵說明	內涵說明		
◇ 全球視野		培養認識國際社會變遷的能力,以更寬廣的視野了解全球化 的發展。			
◆ 資訊運用		熟悉資訊科技的發展與使用,並能收集、分析和妥適運用資訊。			
◆ 洞悉未來		瞭解自我發展、社會脈動和科技發展,以期具備建構未來願 景的能力。			
◇ 品德倫理		了解為人處事之道,實踐同理心和關懷萬物,反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。			
◆ 獨立思考		鼓勵主動觀察和發掘問題,並培養邏輯推理與批判的思考能力。			
◇ 樂活健康		注重身心靈和環境的和諧,建立正向健康的生活型態。			
◆ 團隊合作		體察人我差異和增進溝通方法,培養資源整合與互相合作共 同學習解決問題的能力。			
◇ 美學涵養		培養對美的事物之易感性,提升美 力。	學鑑賞、表達及創作能		
		授課進度表			
日期起	訖 內	容(Subject/Topics)	備註		
1 106/02/1 106/02/1	一 課程 簡 介 、 劇隊 分组	, 團隊建立(不可缺席)			
2 106/02/2	- 変求發掘 (SPRINT)	方法論簡介,Sprint Workshop 1)	白報紙/Post it		
3 106/02/2 106/03/0	- 1 雲永経攝 (Sprint W	orkshop 2)	白報紙/Post it		
4 106/03/0	- 1 雲永發掘 (Snrint W	orkshop 3)	白報紙/Post it		
5 106/03/1	- 1 雲永發掘 (Snrint W	需求發掘 (Sprint Workshop 4) 白氧			
6 106/03/2	- 1 緊永發掘 (Sprint W	需求發掘 (Sprint Workshop 5) 白報紙/Post it			
7 106/03/2	需求設計 1 (paper)	需求設計 1 (paper prototype試作)			
8 106/04/0	9	需求設計 2			
9 106/04/1	6 需求設計 3 (期中間	需求設計 3 (期中簡報討論)			
106/04/1	期中考試過	期中考試週			
106/04/2	eclipse Portable 開刊 明	eclipse Portable 開發平台簡介及 UML Design Tool說明			
$2 \begin{vmatrix} 106/05/0 \\ 106/05/0 \end{vmatrix}$	系統分析實作				

13 \begin{array}{c} 106/05/08 \simetit{\chi} \chi \text{106/05/14} \end{array}	系統分析實作 2		
14 106/05/15~ 106/05/21	系統設計實作 1		
15 \ \begin{array}{c} 106/05/22 \cdot \\ 106/05/28 \end{array}	系統設計實作 2		
16 106/05/29~ 106/06/04	期末報告準備		
17 \frac{106/06/05 \simeter \text{106/06/11}}{106/06/11}	期末報告討論		
18 106/06/12~ 106/06/18	期末考試週		
修課應 注意事項	本課程將採Workshop(工作坊)形式進行,整個學期概分四階段:團隊建立、需求發掘、需求設計與分析及需求試作,會分別應用Google創投認證! SPRINT衝刺計畫或是Design Thinking結合eclipse portable開發平台及UML Tool讓學生體會企業開發過程。 1.每次課程結束前30分鐘編寫個人上課心得(淡江大學出版的筆記本),並討論小組心得。 2.因採Workshop方式進行,會有微薄文具用品費用產生。 3.期中考採取團隊專案報告,期末考採取團隊專案結案報告。 4.平時評量分數來自個人上課心得及表現,期末考依據團隊專案結案報告。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	物件導向系統分析與設計:結合MDA與UML(五版), 作者: 吳仁和, 出版社:智 勝(2015/11/12) 暫定		
参考書籍	UML for Beginners, Martina Seidl, Marion Scholz, Christian Huemer, Gerti Kappel. UML@Classroom, Springer Verlag, 2015. Eclipse完全攻略(第三版):從基礎Java到PDE外掛開發,作者: 宮本信二,譯者:廖文斌,博碩文化,許郁文,出版社:博碩(2014/11/03)物件導向系統分析與設計:結合MDA與UML(五版),作者: 吳仁和,出版社:智勝(2015/11/12)		
批改作業 篇數	篇(本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率: 30.0 % ◆平時評量:15.0 % ◆期中評量:25.0 % ◆期末評量:30.0 % ◆其他〈〉: %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址: http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址: http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php) 業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。 ※不法影中是違法的行為。請使用正版教科書,勿不法影印他人著作,以免觸法。		